
五大折磨
La cité de l'Ombre
Cthulhu
Les 5 Supplices
ÉDITIONS SANS DÉTOUR


渾象東北方中外官星圖
星名一百二十九
其數六百六十六
角十二度
亢九度
氐十六度
房六度
心六度
尾十九度
箕十一度
斗二十五度
牛七度
女十一度
虛九度少强
危十六度
室十七度
壁九度

Sommaire

La Cité de l'Ombre 5

Le songe de Yog-Sothoth 5
Aux environs de la cité 6
Les portes élémentaires 7
Ruelles et édifices 9
Lieux sacrés 11
Sous la ville 14
Les sombres silhouettes 14

Le zodiaque de l'Empire des Ombres 16

Les 12 signes de la carte stellaire 17
Le 13e signe 19

Le Jeu des Ombres 20

Le Jeu des Ombres 20
Les règles du jeu 21



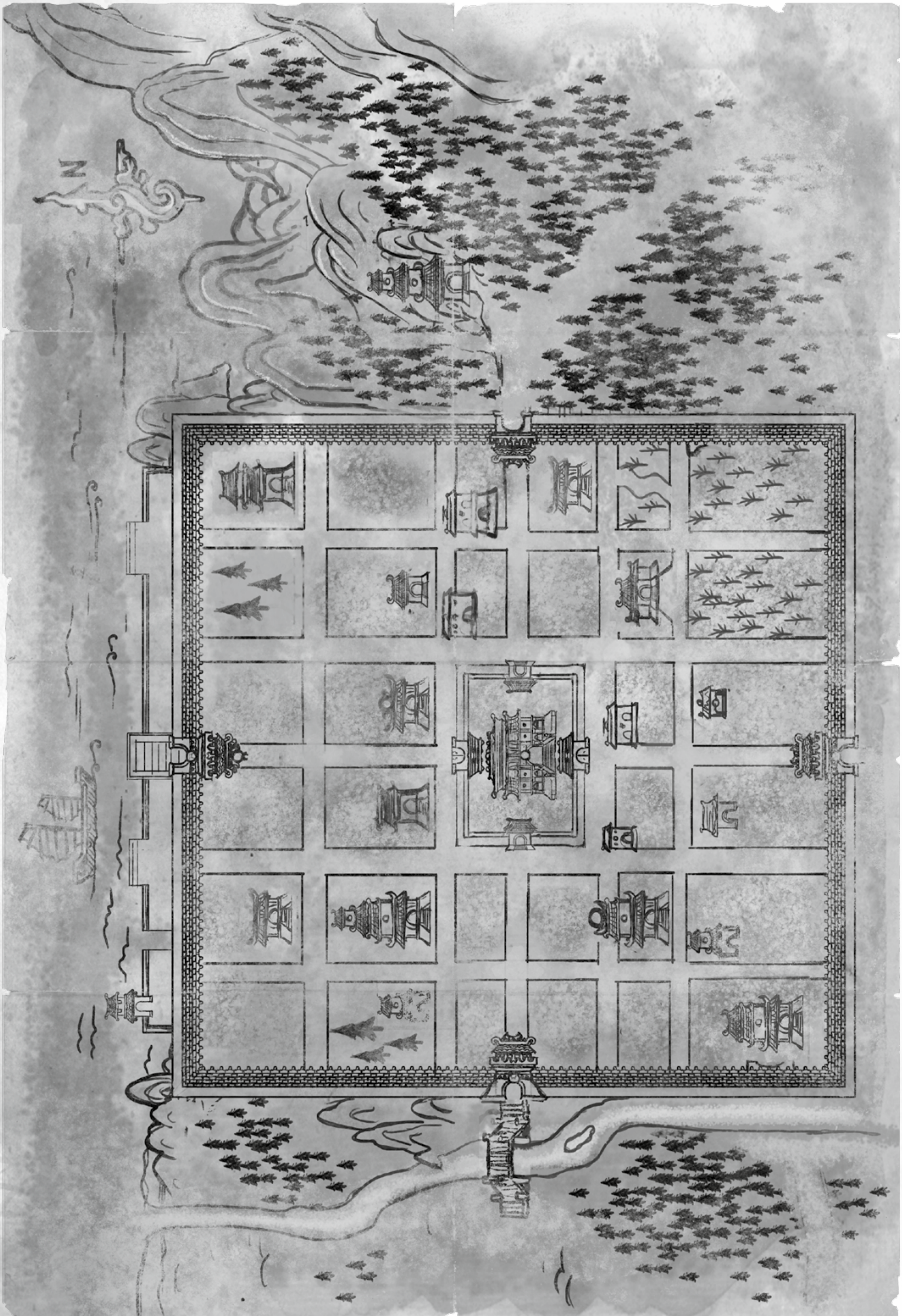
Les 5 Supplices - La Cité de l'Ombre

Auteur : Samuel Tarapacki
Mise en page et relecture : Olivier Trocklé
Illustrations : Loïc Muzy

L'Appel de Cthulhu est une création originale de Sandy Petersen, avec des révisions ultérieures de Lynn Willis.
La septième édition est le fruit d'une collaboration entre Paul Fricker et Mike Mason.

Imprimé en Chine • What'z Games
ISBN : 978-2-37374-008-0 • Édition et dépôt légal : juillet 2016

WWW.SANS-DETOUR.COM



Plan de la cité

Ô grande cité, Babylone cité puissante,
il a suffi d'une heure pour que tu sois jugée.
Jamais plus la lumière de la lampe ne luira chez toi.
Apocalypse de Saint Jean

Le songe de Yog-Sothoth

Dans l'obscurité de l'espace vide et froid, le dieu fondateur délira un monde ténébreux où aucune forme d'ombre n'aurait à craindre la clarté destructrice des formes de lumières. Il accueillit dans sa démence les visions les plus sombres de serviteurs monstrueux abêtis et terrorisés, faisant de ce monde le réceptacle d'hideuses imaginations.

Tous ces esprits pervers rassemblés dans la même névrose cauchemardesque transformèrent la folie en réalité. Le délire devint perpétuel et des passages s'ouvrirent vers les Contrées du Rêve et le Monde des Hommes. À la croisée des chemins de ces trois mondes, s'éleva bientôt la Cité de l'Ombre, sans qu'on sût jamais par quelles mains, pattes ou palmes elle fût bâtie.

« Dans son délire sombre et aveuglé, Yog-Sothoth engendra l'obscurité. »

Une cité peuplée de ténèbres

La Cité de l'Ombre est établie sur le delta du fleuve Noir. Les eaux sombres du fleuve viennent baigner les fondations des remparts abrupts de la ville avant de disparaître silencieusement dans un vaste océan morne et glacial.

À l'image du reste de l'Empire des Ombres, cette ville abrite d'antiques quartiers composés de ruelles et places sombres, encadrés par des bâtiments aux façades obscurcies. Nul ne sait si elle fût bâtie ainsi ou si les ténèbres s'y sont abattues telle une malédiction. L'étranger qui découvre cet endroit pour la première fois croit parcourir une cité fantôme. La ville est hantée par de rares créatures apeurées ou "apeurantes" qui perpétuent des rites immuables nourris de traditions ancestrales. Car ici, même le temps semble plongé dans l'obscurité.

La Nécropole des Ombres

Nul ne sait si la cité fut habitée un jour et durant combien de temps. Il est possible que ses murs sombres aient été élevés par les esclaves aliénés capturés dans d'autres mondes ou par les cauchemars funestes de créatures disparues. Depuis des temps immémoriaux la ville n'accueille plus que les ombres des défunts, ou les fantômes d'ombres elles-mêmes mortes, au point qu'on en vient à penser que cela fut toujours le cas. La ville aurait grandi comme le fait un cimetière où s'alignent les tombes.



Vue lointaine de la cité

微光城

"wei guang chéng shì"
La Cité de l'Ombre

La légende de l'Empereur des Ténèbres

Une légende raconte qu'en des temps immémoriaux, de grandes armées s'affrontèrent dans l'Empire des Ombres. Pour mener ces conflits ancestraux, les chefs de guerre recherchaient des combattants dans tous les mondes et les ramenaient jusqu'ici. On rapporte l'histoire d'une légion perdue qui se serait égarée en cherchant à contourner l'ennemi. Arrivée devant les portes de l'antique cité, elle aurait été incapable de trouver le chemin du retour.

Son padischah établit son campement à proximité de la ville et décida d'en tenter l'exploration. Il eut alors accès aux secrets détenus par des mages-nomades de ce monde et se serait auto-proclamé Empereur des Ténèbres. Il entreprit dès lors la conquête des cités rivales et des territoires voisins afin d'y instaurer de force une paix que jamais les anciennes armées n'étaient parvenues à conclure. Mais sa guerre perdura et s'ajouta aux autres guerres qui ravagent encore ce monde. Il serait mort en campagne, laissant son trône d'empereur à qui viendrait le prendre.



Inspiration : Les neuf statues hurlantes

À quelques lieues le long du fleuve se trouvent neuf statues de basalte à demi immergées par les eaux. Elles sont alignées parallèlement à la rive et représentent des chantres humains encapuchonnés. Les plis des capuches recouvrent le plus clair de leurs visages et seules leurs bouches sont visibles.

On prétend que chacun hurle l'ombre d'un cri, et que si l'on parvenait à deviner le son de chaque cri, on pourrait entonner une supplication capable d'infléchir la volonté de l'un des serviteurs des dieux extérieurs et de lui donner des ordres.

Sagesse des tables noires

"Toute ombre possède sa propre part d'ombre. Il existe toujours un monde plus sombre que le plus sombre des mondes. Cette infinité s'observe dans les tréfonds de l'espace outre-stellaire et au plus profond de l'âme la plus noire d'un homme, d'une bête ou d'un dieu."

La cité serait alors un antique cimetière d'ombres. Mais là où la tombe promet une éternité à gésir dans un cercueil, une ville que l'on peut arpenter rappelle un semblant d'existence. Cela suggère une destinée à ses occupants, fut-elle plus funeste que la mort elle-même.



Une table noire

Aux environs de la cité

Aux alentours de la cité, on peut découvrir de colossales statues de pierres. On les dirait posées là pour effrayer et faire renoncer des ennemis. Elles semblent pouvoir défendre la ville des envahisseurs ou alerter les résidents d'une menace.

Certaines d'entre elles ont été érigées sur le passage d'un personnage important de l'Empire afin d'en commémorer la venue.

D'autres ont des origines plus mystérieuses, comme celles qui représentent d'étranges créatures ailées aux membres tentaculaires. Il est possible qu'elles aient été taillées dans le roc ou aient été pétrifiées par de puissants sortilèges. Dans ce dernier cas, qu'adviendrait-il si la magie ne faisait plus effet ?

Plusieurs chemins conduisent à la cité. Certains sont tracés à même le sol, d'autres pavés de pierres et les derniers se tracent dans les eaux du fleuve. Au fur et à mesure de l'approche, on distingue les tours, les remparts et les toitures de la Cité de l'Ombre.

Des remparts dressés comme des falaises

La cité est entièrement cernée de hautes murailles de pierres. Selon certains observateurs, c'est la preuve que les résidents de la cité, aussi terrifiants fussent-ils, craignaient les agressions extérieures. Les remparts sont percés de nombreuses meurtrières à l'aspect étrange. À l'intérieur des murs sont creusés des foyers où l'on entretenait des feux. Les flammes constituaient certainement une arme redoutable contre les agresseurs ombres, mais leur manipulation ne pouvait pas être réalisée par des ombres. Peut-être que les maîtres de la ville entretenaient des hommes ou des créatures capables d'utiliser ces armes contre leurs ennemis. Dans ce cas, on peut imaginer que les artificiers ont retourné la lumière des flammes contre leurs maîtres, et changé le cours de la bataille.



Les remparts de la ville

Vue du port



Le port des eaux sombres

Le port est établi aux pieds des remparts. Le gué de l'Eau permet le passage vers l'intérieur de la ville. Il n'est nul besoin de pénétrer dans la cité pour entrer et sortir du port. C'est probablement pour cette raison que l'endroit sert encore d'escale aux navires et jonques qui voyagent sur le delta du fleuve Noir.

Le port est divisé en deux parties. Dans le port marchand, toutes sortes de navires viennent s'amarrer aux quais ou s'ancrent à quelques encablures avant de faire des affaires. Ici, les bateliers viennent faire du troc et acquérir des biens qu'ils iront transporter ailleurs : fragments d'ombre servant de composant à d'ignobles rituels, ombres esclaves de lointaines provinces où l'on se bat pour l'émancipation, bois sombres servant à fabriquer des paravents occultant la lumière, ombres des volutes d'opium retenues dans des fioles, etc.

Certains bateliers naviguent sur ces eaux depuis des temps immémoriaux. Ceux-là connaissent les anciennes légendes de la cité et certains mythes fondateurs. Mais ils ne donnent rien pour rien. Celui ou celle qui veut s'entretenir avec l'un d'eux doit se présenter avec de quoi troquer son information : une autre information. Généralement, ils sont curieux de savoir ce que transporte un concurrent, quelle sera sa destination, et s'il y existe un moyen d'être le premier sur une affaire.

Dans la cité flottante, d'innombrables bateaux sont amarrés les uns aux autres. On passe de l'un à l'autre en empruntant des pontons de bois ou en sautant directement sur les ponts. Ainsi entravées, les jonques bougent à peine face au mouvement des eaux. Cette ville est également le refuge des ombres. Âmes de pêcheurs morts noyés ou marins emportés par une lame, ces ombres ont vu les noirs abîmes des mers et des océans du Monde des Hommes. Traumatisées par la lente agonie de la noyade, elles sont prostrées et silencieuses au fond de chaque barque, maudissant le jour où les hommes qu'elles furent embarquèrent pour leur dernier voyage.

Les portes élémentaires

L'Empire des Ombres partage avec l'Asie la vision des cinq éléments constitutifs de notre monde : le Bois, le Feu, la Terre, le Métal et l'Eau. Ensorceleurs et occultistes ont torturé ces éléments afin de les soumettre à l'Arcane des Dieux Anciens : le pentagramme. Chaque branche du pentacle est à jamais associée à l'un de ces éléments, pour former le plus puissant artefact magique connu dans l'Empire : l'Arcane des Cinq Supplices.

Dans la Cité de l'Ombre, les cinq éléments furent honorés dans une porte qui leur est propre. Chaque porte abrite encore tout le savoir relatif à son élément : origine, propriétés, menaces, ascendances, sortilèges dédiés, etc. probablement rassemblé par des érudits ou des archivistes dont ce fut autrefois la tâche. La surface carrée de la cité lui fait disposer de quatre portes, placée chacune au milieu des remparts. Malgré le fait que l'Empire des Ombres ne possède pas de points cardinaux géographiques, les écrits nomment communément ces passages "portes cardinales", sans préciser qu'il peut s'agir d'une réminiscence d'un monde où ces notions ont un sens.

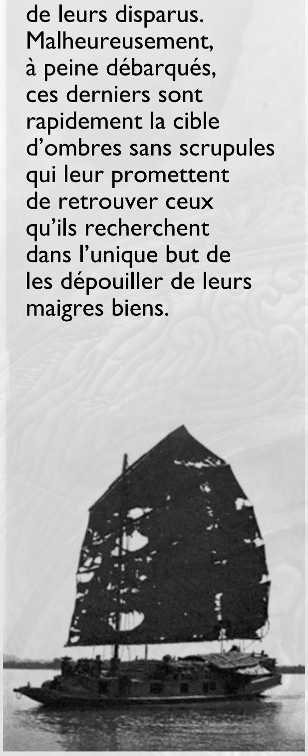
L'ultime porte, la porte de la Terre, est située non loin du centre de la ville. Elle recouvre une faille de ténèbres tangibles, ouvrant la voie à un passage vers le monde des hommes.

Inspiration : La voile de l'Étoile du Nord

C'est ainsi qu'est appelée une jonque très ancienne et à la voile abimée. Son capitaine aurait découvert le moyen de voyager d'un monde à l'autre à travers une faille. Cette faille serait située parmi les falaises décharnées. Mais cette côte s'allonge sur une très grande distance et ceux qui ont recherché la faille n'ont jamais pu la distinguer des autres anfractuosités naturelles de la roche ou ont disparu.

La voile de l'Étoile du Nord transporte les ombres des femmes et des enfants morts durant un naufrage, ainsi que les derniers biens qu'ils ont emportés avec eux : bijoux, lettre, photographie, jouet, ou tout autre objet dont un vivant ne se séparerait pas. Ces objets sont maintenant des réminiscences d'un monde perdu et sont autant d'artefacts recherchés par les sorciers de l'Empire pour leur valeur sentimentale.

Il arrive que le navire transporte également des hommes vivants venus ici à la recherche de leurs disparus. Malheureusement, à peine débarqués, ces derniers sont rapidement la cible d'ombres sans scrupules qui leur promettent de retrouver ceux qu'ils recherchent dans l'unique but de les dépouiller de leurs maigres biens.





Le gué de l'Eau

Le gué de l'Eau permet d'entrer dans la cité depuis le port. C'est un large bâtiment établi sur plusieurs arcades dont le rez-de-chaussée baigne dans les eaux du fleuve Noir. Quelques Shen De, les poissons qui marchent, se sont établis ici et quémandent leur nourriture à ceux qui veulent emprunter le gué. Derrière cet apparent désœuvrement, les Profonds veillent farouchement sur les secrets de la porte des eaux et s'en prennent sans ménagement à tous ceux qui tentent de s'écarter du couloir qui conduit du port à l'intérieur de la cité. Il s'agit d'un passage semi-immergé où les Profonds autorisent la navigation d'une barque à la fois. Il est en ligne droite et traverse tout le bâtiment pour déboucher sur un petit plan d'eau pourvue d'un quai de pierre. La profondeur des eaux n'excède pas deux mètres et le fond est couvert d'une vase épaisse sans cesse remuée par la nage des Shen De.

Dans les salles voisines et sèches s'amoncellent des pièces de peaux et de cuir de toutes sortes. Les Shen De regroupent ici des prélèvements de toutes sortes : humains, animaux ou créatures. Ils les assemblent pour en faire des genres des tapisseries écœurantes en l'honneur de Dagon. Dans les pièces immergées, ils élèvent leur nourriture et leurs alevins. Mais il est possible qu'il s'agisse en fait des mêmes élevages.



Le portail de Bois

Le portail de Bois tient son nom de la vaste forêt d'arbres sombres sur laquelle il s'ouvre. Celle-ci est emplie d'ombres tapies dans les bosquets ou entre les racines. Elle est emplie de grondements, grognements et hurlements menaçant les intrus pour les dissuader d'entrer. Elles semblent prêtes à saisir les imprudents et à les emporter dans leurs repaires. Pour cette raison, personne n'emprunte le chemin conduisant de la forêt au portail de Bois.

Dans les étages de la porte se trouvent stockés quantité de documents gravés sur bois. Ils sont empilés là par des ombres archivistes qui les ramènent de divers endroits du monde ou les gravent elles-mêmes. Ces ombres se livrent à un ouvrage éternel dont l'historique ne va pas au-delà de la capacité de la vermine à dévorer les archives de bois. En effet, ces écrits éphémères sont la nourriture de vers qui ne laissent derrière qu'eux qu'un épais tapis de sciure et d'excréments. Telle est l'ironie qui régit le portail du Bois : quelle que soit la connaissance accumulée par les vivants ou les morts, elle finira dévorée par les vers. Cependant, certaines pièces plus résistantes ou délaissées par les vers, sont enfouies dans la sciure. Mais il faut parfois en remuer plusieurs tonnes avant d'en retrouver une, sans doute parmi les plus précieuses.



Le passage du Feu

Le passage du Feu est orienté vers l'astre de nuit, rare source lumineuse de l'Empire des Ombres. Il tient son nom d'étranges cristaux suspendus sous la porte et qui agissent à la manière de prismes capables de décomposer la lueur pâle de la Lune Noire en une série de couleurs inconnues. Ces couleurs étranges permettent de révéler les textes cachés de certains ouvrages ou servent de composants à des sortilèges impies.

Les archives conservées dans les étages de cette porte sont toutes portées sur des éclats de pierres semi-précieuses ou précieuses. Placées dans les couleurs des prismes, elles révèlent leurs histoires, différentes selon les teintes choisies. Mais certaines retiennent en leur sein des ombres enfermées là par de puissantes incantations, et qu'elles peuvent libérer si elles sont frappées par certaines couleurs.



L'arche de Métal

L'arche de Métal est constituée d'une porte à trois ponts, chacun d'eux symbolisant un passage vers l'un des trois mondes : le Monde des Hommes à gauche, les Contrées du Rêve à droite et l'Empire des Ombres au centre, quand on entre dans la cité. Il pourrait s'agit d'un portail endormi qui, s'il était actif, permettrait d'aller et venir entre ces mondes.

Le métal qui a servi à forger ces portes proviendrait des armes ayant tué des vivants dans le Monde des Hommes et ramenées par les ombres de défunts jusqu'ici : balles, lames, etc. Cette hypothèse s'appuie sur le fait que les portes ne sont pas constituées d'un métal fondu, mais de milliers d'objets martelés et assemblés, parmi lesquels on peut encore reconnaître le tranchant des lames ou les dents acérées de fléaux d'armes. De fait, on considère également que l'arche de Métal est imprégnée de sang.

Il arrive donc que des nécromants se rendent jusqu'à la cité afin de tenter de dérober à la porte une arme imprégnée du sang d'une créature ou d'un homme, et qui servirait de composant à des sortilèges impies. Certains parviennent à extraire des aiguilles de métal qui décupleraient le pouvoir de certains tatouages magiques.



La porte de la Terre

La porte de la Terre est située non loin du centre de la ville. Elle s'élève sur une profonde faille d'ombres tangibles par laquelle entrent et sortent des ombres et des créatures venues du Monde des Hommes. Au cours de son histoire, la porte a connu de nombreuses tentatives d'intrusion d'entités et elle fut le théâtre d'affrontements destinés à les repousser au plus profond de l'obscurité, sinon d'où elles venaient.

Les secrets qu'abrite cette porte sont gravés sur les innombrables pierres qui la composent. Si l'on peut lire et déchiffrer les faces visibles, il serait très imprudent de fragiliser l'édifice en décelant les pierres pour découvrir ce que cachent les autres faces.

Ruelles et édifices

La Cité de l'Ombre n'est pas une ville animée. La plupart des ombres se rassemblent et interagissent au niveau du port et des entrées. Mais une fois passées les portes, les ruelles et les places restent le plus souvent désertes. Comme ailleurs dans l'Empire, les rares bruits y sont comme étouffés et sourds. La faible pâleur de la lune pénètre encore plus chichement dans certaines ruelles étroites. C'est pourtant en s'aventurant dans ces rues et en pénétrant dans les bâtiments, que les plus intrépides explorateurs ont de meilleures chance de percer d'étranges secrets ou d'accéder à des connaissances qu'il vaudrait mieux oublier.

La place des suppliciés

La place des suppliciés est appelée ainsi car c'est là que se rassemblent parfois les ombres des volontaires morts dans l'arcane des 5 supplices. Il s'agit d'un sortilège très puissant qui nécessite la présence de cinq volontaires qui reçoivent le supplice des cinq éléments de la culture chinoise : eau, bois, feu, fer et terre.

Durant leur supplice, ces ombres peuvent avoir reçu des pouvoirs magiques ou le don d'entrevoir l'avenir. Elles peuvent donc être contactées par leurs semblables, surtout par les ombres superstitieuses qui s'attachent à interpréter le signe de leur zodiaque (cf. *Le zodiaque de l'Empire des Ombres*, plus loin).

Les ombres des suppliciés continuent de subir les tourments du sortilège qui, s'il n'affecte plus leur corps physique, continue de ronger leur esprit. Pour tenter d'échapper à cette torture psychologique, certaines d'entre elles tentent de reproduire ici l'arcane des cinq supplices afin d'accéder à un autre niveau de conscience, quitte à disparaître définitivement.

Dans les ruelles adjacentes à la place, on peut trouver d'anciennes échoppes à l'intérieur desquelles se cachent des ombres en quête d'un savoir étrange. Sur l'arche de Métal, elles ont dérobé des aiguilles de fer avec lesquelles elles tentent de reproduire certains tatouages aux pouvoirs magiques. Dans le Monde des Hommes, les encres requises pour réaliser ces dessins proviennent d'une source organique. Ici, il faudrait se contenter de l'ombre des encres.

À force de sortilèges impies, elles sont parvenues à exploiter les traces de sang que l'on trouve encore sur les armes de l'arche de Métal. Certaines d'entre elles seraient donc en mesure d'obtenir des pouvoirs magiques et de les partager avec les vivants qui viennent jusqu'ici :

- **L'Érudition du Dragon** accorde la faculté de déchiffrer la langue des plus hauts philosophes chinois et des préfets qui régirent les 7 royaumes du Monde des Hommes : le chinois mandarin. Cela permet de tenter de déchiffrer la plupart des rouleaux et parchemins conservés dans la cité.
- **Le renoncement au signe** accorde la possibilité de duper le zodiaque de l'Empire des Ombres en changeant de signe. Le porteur se voit tatoué le signe du zodiaque qu'il désire adopter. Cela permettrait d'échapper à la destinée tragique du son signe d'origine (cf. *Le zodiaque de l'Empire des Ombres*, plus loin).
- **La métamorphose de sa forme** donne à l'ombre le pouvoir de changer d'apparence. Elle peut apparaître comme étant jusqu'à dix fois plus grande qu'elle ne l'est en réalité. Ceci permet d'éloigner les prédateurs ou de se faire passer pour une autre ombre.

Note au Gardien

Ces tatouages sont des inspirations et ne sont associés à aucune règle. Si le Gardien souhaite saisir l'opportunité de les exploiter, dans la campagne des 5 Supplices, sinon dans un scénario de sa création, il peut en ajuster les effets et décider des règles qui les régissent.

La citadelle aux murs épais

Il est possible que ce bâtiment ait été construit pour protéger la ville des créatures capables de surgir des failles d'ombres ou bien qu'il ait servi de dernière place forte en cas d'attaque de la cité. C'est une tour épaisse et large, constituée de solides blocs de roches noirs. À l'intérieur se trouvent de vastes salles ayant probablement servi à abriter d'antiques garnisons. Le long d'interminables couloirs courbes se trouvent

Sagesse des tables noires

"Aucun savoir vrai ne se dévoile à la lumière. L'obscurité seule recèle la connaissance qui se révèle non pas aux yeux, mais aux ressentiments."

Inspiration : Le secret de la faille

On entend parfois de puissants grondements provenir des tréfonds de la faille, comme si une ombre colossale s'y trouvait bloquée et qu'elle enrageait de ne pouvoir sortir. Certains pensent qu'il pourrait s'agir de l'ombre d'un grand ancien, que certains dieux seraient parvenus à soumettre dans l'espoir d'une rançon ou pour le soumettre à un chantage. Fréquemment, des martèlements lourds font trembler le sol et viennent agrandir les fissures de la porte. Nul ne sait ce qu'il adviendra si un jour la porte devait céder.



Une enclave euclidienne pour étayer une accusation

«… incroyants émettent l'hypothèse que la cité aurait été érigée par des populations contraintes de s'abriter des agressions des ombres. Ses remparts épais témoigneraient de la frayeur de ses habitants vis-à-vis du reste de l'Empire. Hérésie !

Eut-il été nécessaire de défier l'architecture non-euclidienne et de s'appliquer à quadriller la ville en rues et quartiers avec toute la rigueur mathématique qui sied aux dieux et qui échappe aux hommes ? Eut-il été essentiel de bâtir temples et bibliothèques à l'intérieur des remparts s'ils n'étaient pas uniquement destinés à conserver les preuves irréfutables de l'existence de nos créateurs ? Eut-il été vital de construire ce palais de justice justement destiné à juger ceux qui remettent en cause les dogmes de notre foi et de notre reconnaissance ?

Les dieux, dans leur mansuétude infinie, ont offert une mathématique euclidienne à la ville afin de permettre aux hommes d'y évoluer sans s'y perdre, non afin d'y douter de l'existence même des dieux. La preuve est faite que la clairvoyance de nos divinités bienfaitrices avait prévu cette éventualité et donné à ses défenseurs les moyens de dispenser la vérité, à l'intérieur même des murs de ce palais de justice, si décrié par ceux-là même qui doutent et veulent faire douter des origines de ses fondateurs ! »

Extraits des minutes d'un procès pour hérésie incroyante

Découverts dans les archives du palais de justice

Plaidoyer de l'accusation

Les larges murs de la citadelle



alignées d'innombrables armes rouillées étranges. Leur conception aux formes étranges laisse à penser qu'elles furent forgées pour des créatures à la physionomie toute aussi étrange et complexe : épées à trois gardes, hallebarde au manche courbe ou bouclier convexe.

Dans les anciens cachots creusés sur la tour se trouvent les geôles où cette armée enfermait ses prisonniers de guerre. Certaines d'entre elles sont encore jonchées des reliquats d'armures de captifs disparus. Là encore, les pièces de métal et de cuir qui constituaient les protections de ses soldats ne permettent pas de deviner l'apparence qui fut la leur durant les périodes de conflits.

Le palais des justices

C'est ici qu'on rendait autrefois la justice et que certaines ombres viennent encore consulter d'anciens documents. Là où la civilisation des ombres avait apporté les lois et l'ordre ne règnent plus maintenant que les fantômes d'une justice oubliée. Le long des couloirs déserts se dressent encore les bustes de hauts magistrats aux visages étranges et dont on ne sait plus prononcer les noms.

Les archives de ce bâtiment abritent principalement deux types de documents officiels :

- **Des minutes de procès.** Ces documents recèlent bien des révélations et autres aveux arrachés parfois de force. On peut ainsi y retrouver des précisions sur des rituels de magie interdits, des dénonciations de serviteurs impies, des preuves à charge contre des créatures accusées d'avoir enfreint les textes, et bien d'autres informations susceptibles de faire vaciller la santé mentale.
- **Les lois autrefois en vigueur.** Les codes écrits qui autrefois régissaient la cité sont aujourd'hui oubliés. Les ombres résidentes ont renoncé à y faire référence et se contentent entre elles de relations informelles, sans qu'aucun recours puisse être invoqué en cas de différend.

Dans les cachots du palais se trouvent toujours des ombres et des créatures condamnées à des peines perpétuelles. Les portes conduisant sous le palais des justices ont depuis longtemps été scellées afin que ces êtres ne puissent revenir à la surface. Mais parfois, de grands coups sont frappés contre les portes de bronze, comme si quelque chose voulait fuir les sous-sols ou envahir la surface. Il est possible qu'avec le temps, des créatures soient parvenues à survivre et à s'organiser sous la cité.

La pagode bibliothèque

La haute pagode bibliothèque contient toujours d'innombrables ouvrages rassemblés ici par les initiés de la cité du temps de sa splendeur. Bien des ombres vinrent ici consigner par écrit les souvenirs de leur vivant, de peur de voir leur savoir leur échapper dans ce pays obscur. C'est ainsi qu'on peut trouver toutes sortes d'essais occultes, de livres de sortilèges, de recueils de poésies, de traités anthropologiques sur des races inconnues, etc. Une grande partie du savoir que les morts ont emporté avec eux est peut-être consignée ici.

La présence de très anciens documents atteste de l'existence toute aussi ancienne de cet endroit. À moins que les maîtres de la ville n'aient autrefois été piller d'autres bibliothèques afin d'approvisionner celle-ci. Cela expliquerait pour quelle raison on trouve des documents écrits de plusieurs langues et surtout de plusieurs races, tels que les chants des goules dédiés



Quels secrets impies abritent ces murs ?

à Mordiggian :

"Nécrophans donnes à tués enfants et omniphages exige d'à tous les âges que ronge les corps d'entre tous morts pour ta gloire Mordiggian !"

Le palais impérial

Il fut autrefois le siège de l'Empereur, mais ne symbolise plus aujourd'hui que l'ombre d'un pouvoir disparu, mais auquel aspirent encore les ombres résidentes de cet endroit. Le faste d'une époque révolue résonne encore dans les jardins, les cours et les salles de cet endroit. En traversant la cour d'honneur, on peut aisément se représenter les officiels rendant honneur à leur souverain. En déambulant dans les couloirs silencieux, on peut imaginer le pas affairé des eunuques et le cortège des préfets en charge de l'administration de la ville et de ses provinces. En traversant les impériales salles, on peut encore deviner les obligations du protocole et l'impérieuse nécessité de démontrer aux visiteurs étrangers



Représentation du Messager des Tourmentes sur une tapisserie

la toute puissance de la ville, à travers des cérémonies complexes durant lesquelles se nouaient les alliances et se dessinaient les trahisons.

Les murs du palais sont décorés de riches tapisseries illustrant de grands évènements survenus dans la cité ainsi que des représentations de créatures fantastiques. On peut ainsi découvrir des indices quant à la venue de dieux très anciens dans ce monde, ainsi que des scènes démontrant que les ombres ont côtoyé leurs serviteurs. On peut également admirer une tapisserie tissée de fils capables d'émettre leur propre couleur et représentant le terrifiant Messager des Tourmentes, soutenu ou combattu par les hommes.

L'ombre des fragrances

Plusieurs parcs et jardins à l'abandon laissent planer les ombres d'odeurs et de parfums inconnus jaillis de plantes et de fleurs uniformément sombres. Les anciens bâtisseurs de la cité, s'il en fut, eurent recours aux services d'agronomes qui ramenèrent de tout l'Empire quantité de plantes dont on ne peut distinguer les variétés qu'à leur parfum. Mais désormais, aucune main ni aucun outil ne vient entraver leur force naturelle et elles ensemencent et se reproduisent selon un schéma indiscernable. Leur floraison anarchique ne semble suivre aucun cycle de saison. Certains arbres perdent leurs feuilles sans intervalle qui puisse être calculé, d'autres semblent porter des fruits de façon permanente.

Certaines ombres téméraires s'introduisent pourtant dans les jardins pour y dérober de rares composants utilisés dans la confection d'onguents, de poisons, de poudres, etc.

En voici quelques exemples :

- La sève noire de la pivoine mudanhua serait utilisée pour masquer sa propre odeur au flair de chiens terrifiants capables de traquer leurs proies à travers les âges et les dimensions.
- La fleur du pavot sombre sert à la confection d'un opium capable de transporter l'esprit des ombres jusque dans les Contrées du Rêve à travers le rêve d'opium. Mais ce rêve corrompu est parcouru par des ombres affamées et démentes qui s'en prennent très souvent aux voyageurs des songes.

Lieux sacrés

Le temple crépusculaire

Le temple crépusculaire est constitué de plusieurs bâtiments dominés par trois hautes pagodes de pierres. Elles accueillaient autrefois les délégations

Sagesse des tables noires

"Seul le songe de l'aveugle est empli des humeurs d'un monde obscur."

des seigneurs des trois mondes, lorsque qu'elles se réunissaient pour traiter leurs affaires communes. Un jour, un oracle vint annoncer "le crépuscule de l'Empire" et les délégations quittèrent immédiatement cet endroit, sans savoir à quoi correspondait véritablement ce crépuscule. S'agissait-il de cette nuit perpétuelle dans laquelle est plongé l'empire ? De la fin de la civilisation des ombres ? Ou bien de la venue d'un danger qui mettrait en péril ce monde ? Nul ne sait finalement si cette prophétie s'est réalisée ou si elle patiente dans l'ombre.

Aujourd'hui, le temple abrite parfois les réunions de sociétés secrètes cherchant alliance ou vengeance avec les sociétés des hommes ou des rêves. On sait par exemple que les sociétés japonaises de l'Océan Noir et du Dragon Noir sont infiltrées par des créatures non humaines et que l'ombre de leurs victimes se sont regroupées ici afin de contrer leurs plans et renvoyer les intrus dans les abysses.

C'est également en ces lieux que l'on peut contacter les ombres d'assassins d'anciennes dynasties éteintes. Ces créatures savent autant éliminer les hommes que les ombres, mais leurs services ne se monnayent pas en or. Comme la plupart des ombres, elles recherchent un sens à leur nouvelle existence, ou le retour à une vie charnelle qui leur permet d'apprécier le goût des choses et le retour des sentiments. Elle se font payer en rituels impies qui leur dévoilent des secrets insoupçonnés ou leur redonnent durant un bref instant l'illusion des plaisirs d'une vie terrestre. Ces êtres sont parmi les plus malveillants et les plus craints de l'Empire des Ombres.

La pagode observatoire

Dans leur tentative pout cartographier le monde et le ciel, les érudits firent élever la plus haute pagode de la ville. Elle comporte dix-neuf niveaux intérieurs et une plate-forme d'observation en son sommet. Chaque niveau est équipé d'instruments de mesure et de visée dont le mode d'utilisation s'est aujourd'hui perdu. Douze niveaux abritent des relevés et toutes sortes de documents pour chacune des douze constellations du ciel nocturne de l'Empire. C'est ainsi qu'il est possible de connaître le nom de chaque étoile et les légendes associées à chacune d'elles. Un treizième étage est dédié à une hypothétique constellation constituée d'étoiles noires. Nul n'a la preuve formelle de son existence et de son influence sur le monde, mais les anciens ont tout mis en œuvre pour percer ses secrets.

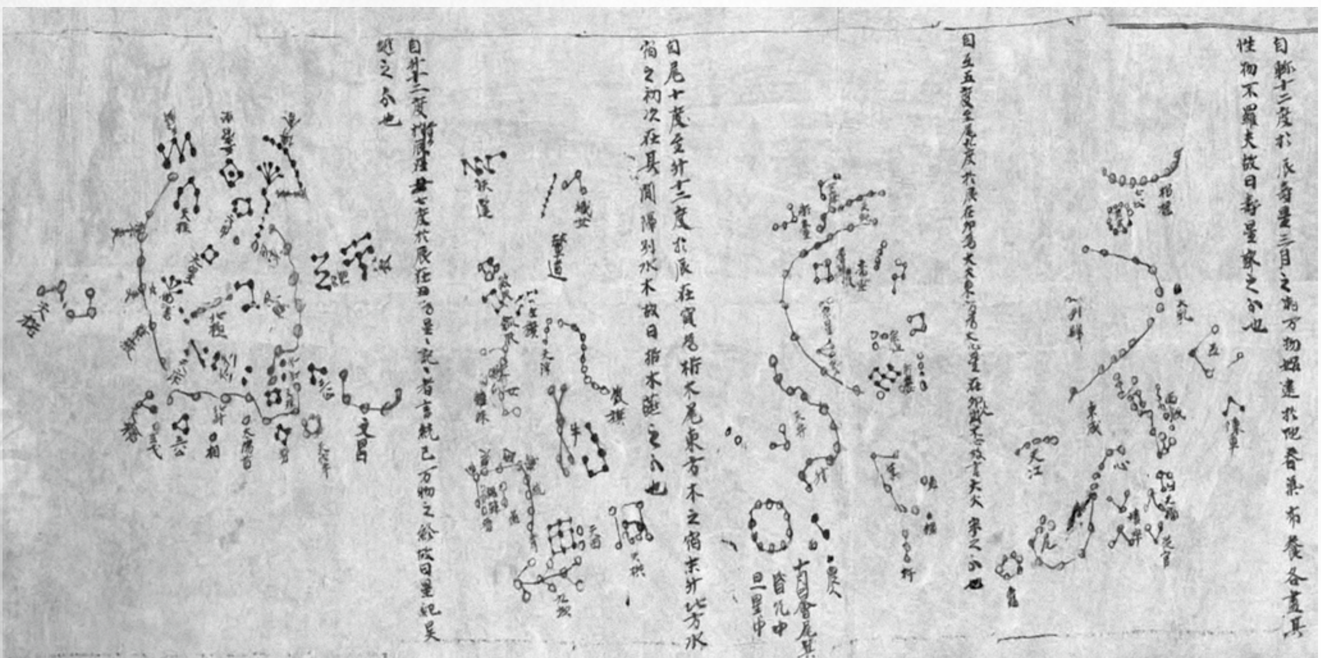
Au sommet de la pagode observatoire se trouvent des instruments astronomiques de toutes sortes : lunettes, astrolabes, sextants, table d'observation, etc. La plupart sont aujourd'hui déréglés et ont perdu l'alignement avec certains astres qui justifiaient leur utilisation. Mais ils sont toujours dans un excellent état de conservation. Des ombres ou des hommes capables de comprendre leur fonctionnement pourraient aisément les utiliser et découvrir bien de secrets de la nuit étoilée.

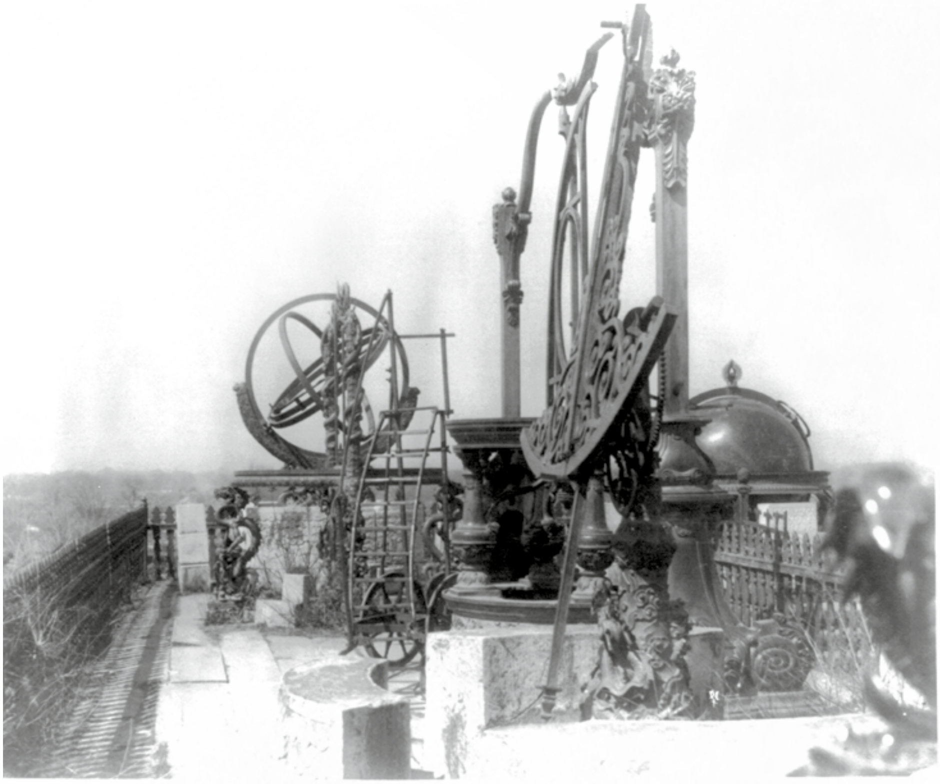


La haute pagode observatoire

Le mausolée aveuglé

Ce bâtiment a la particularité d'avoir toutes ses fenêtres fermées de l'extérieur. Exactement comme si l'on voulait empêcher quelque chose ou quelqu'un de s'en échapper. En fait, les ombres




Les instruments d'astronomie, au sommet de la pagode

qui résident ici se livrent à d'étranges expériences relatives à la lumière et potentiellement dangereuses pour la cité. Dans certaines pièces aveugles, elles provoquent des flash lumineux ou élèvent des créatures luminescentes. Il peut s'agir de composants de magie, sinon d'armes qu'elles tentent d'élaborer.

Nul ne connait les intentions de ces ombres. On sait seulement que parfois, elles quittent le couvert du mausolée pour s'aventurer jusqu'au port et dans les alentours afin de capturer des ombres qu'on ne revoit jamais. Il est probable qu'elles les soumettent à de terrifiantes expériences provoquant l'anéantissement de leurs captifs. On sait également qu'elles commercent avec les maigres bêtes de la nuit, auprès desquelles elles se procurent une précieuse graisse qui, une fois transformée en chandelle, a le pouvoir d'animer l'ombre de certaines figurines de cuir aux vertus magiques.

C'est potentiellement une menace pour la ville, mais nul ne sait comment intervenir, ni pour quelles raisons ces ombres procèdent à ces expérimentations. Peut-être sont-elles à la recherche d'un moyen d'affronter les terrifiantes créatures qui hantent l'Empire des Ombres, à moins qu'elles ne veuillent soumettre la ville à un chantage.


Façade du mausolée aveuglé

Inspiration : Les étoiles s'alignent

Les astronomes de la cité ont observé le ciel étoilé de l'Empire durant plusieurs siècles et sont parvenus à la conclusion que les étoiles ne sont pas immobiles dans le ciel. Années après années, ils ont patiemment relevé la course des étoiles, et ont observé d'infimes variations de distances, qui n'ont fait que se confirmer avec le temps. Les étoiles changent de place !

Mais cette grande découverte reste malheureusement ignorée de tous car elle est annonciatrice de désastres. En effet, le dernier des astronomes a projeté ses tracés vers le futur pour se rendre compte qu'un jour viendra où les étoiles se rapprocheront et s'aligneront. Leur proximité les fera ressembler à un astre allongé et unique illuminant le ciel. Sa clarté sera telle qu'elle pourra détruire l'Empire des Ombres.

Mais ces calculs révèlent également que cet alignement d'étoiles pourrait se produire conjointement dans les Contrées du Rêve et dans le Monde des Hommes. Guidés par les dispositions d'étoiles, d'anciens dieux impies feraient alors leur apparition.

Pour connaître les dates à venir de ces évènements, il faut pénétrer dans la pagode observatoire et retrouver les écrits du dernier astronome.

Sagesse des tables noires

"Si la conscience est existence, alors les ombres sont éternellement existantes. La mort n'est pas la finitude, mais le début de l'immortalité."

Inspiration

Les ombres du mausolée ont trouvé un accord avec un dépouilleur des ombres, une créature capable de dérober la peau et le cuir de certaines créatures. Elles lui offrent le cuir des reliures de certains livres anciens et en échange, il leur procure des cuirs rares de créatures impies.

Dans le même temps, elles livrent des ombres captives aux maigres bêtes de la nuit en échange de leur précieuse graisse dont elles font des chandelles (comme le fait Sayk Fong Lee dans *Les 5 Supplices*).

Elles modèlent les cuirs en grandes figurines est les exposent à la clarté des chandelles dans l'une des salles aveugle du mausolée. Ce rituel provoque l'apparition des grandes ombres combatives qu'elles peuvent animer et commander.

Réflexion des tablettes noires

« Les ombres érudites ne s'entendent pas sur la manière dont elle fut fondée ni qui fut le premier culte célébré entre ses murs. Chacun recherche dans ses textes sacrés et les témoignages d'entités millénaires les indices qui permettraient d'identifier le bâtisseur originel de la ville, mais tout n'est qu'interprétation possible du sens d'une traduction ou la nuance imagée d'une phrase.

Même le recours à la magie et l'observation des époques révolues n'ont permis de découvrir l'identité des fondateurs ou de déterminer qui posa la première pierre, abattu le premier arbre ou simplement s'endormit plus de deux fois consécutives dans cette région de l'Empire des Ombres. »

Sous la ville

"L'ombre la plus sombre
connaît sa part d'ombre tangible."

Existe-t-il un monde plus obscur que la Cité de l'Ombre elle-même ?

En surface, la cité est encore faiblement éclairée par la lueur de la lune et des étoiles, comme peut l'être une nuit dans le Mondes des Hommes. Mais sous la surface, plus rien ne perce les ténèbres. Les habitants de la cité avaient creusé le sous-sol pour établir les geôles de la citadelle et les cachots du palais de justice. Sous certains bâtiments, on peut découvrir la présence d'oubliettes tombant bien plus profondément dans le sol et plus bas encore les catacombes et les tanières creusées par les goules et d'écœurantes créatures fouisseuses.

C'est là que réside une faune abjecte et repoussante dont jamais personne n'a pu deviner l'aspect. Elle vit dans un vaste cloaque dont on ignore les origines. Il pourrait s'agir d'un reliquat du délire de Yog-Sothoth. Une part oubliée de sa folie, qui n'aurait pas totalement pris forme et se serait réfugiée ici, ignorée par les ombres et par le dieu lui-même.

Récemment, cette faune qui semble agir comme une masse grouillante unique et constituée pourtant d'entités dissemblables, se serait mis en mouvement pour rejoindre une faille d'ombres tangibles. Sa folie consciente lui aurait peut-être dicté le moyen de prendre également une forme tangible en se jetant dans une faille, sans savoir vers quel monde cela la conduira.

Les sombres silhouettes

"Dit-on d'un mort qu'il habite sa tombe ?
Peut-on dire des ombres qu'elles habitent la nécropole ?"

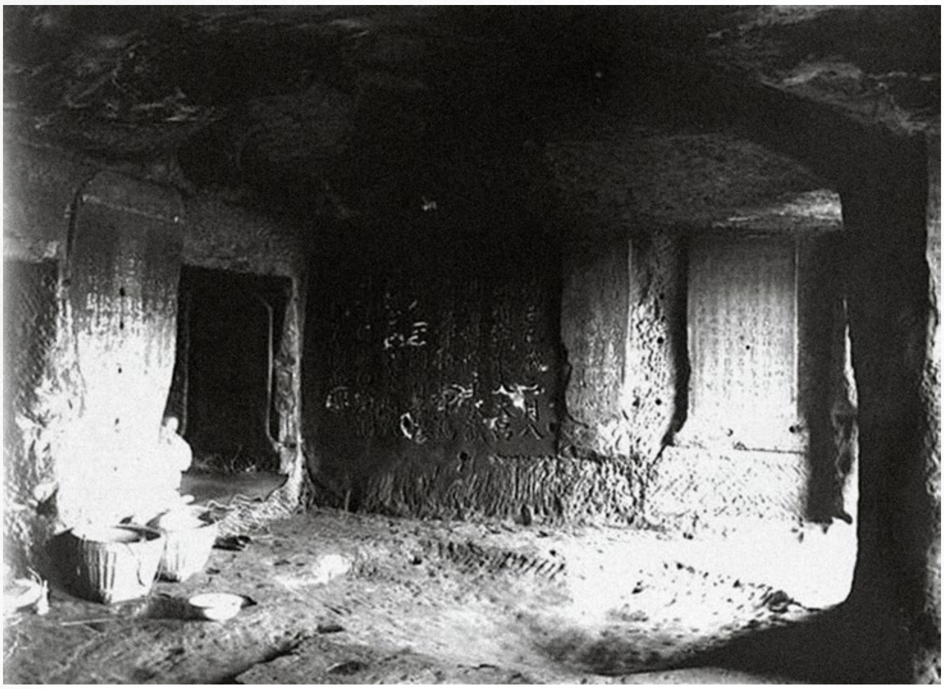
De sombres silhouettes résident dans les parages immédiats de la cité et d'autres se montrent parfois dans les ruelles silencieuses. Certaines d'entre elles sont juste des ombres, mais d'autres sont faites de chair, de sang, de peaux, d'os... et parfois d'un seul de ces éléments. Mais dans l'obscurité de ce monde, il est bien difficile de les distinguer l'une de l'autre et il est parfois trop tard lorsqu'on est confronté à ce qu'elles sont vraiment.

Les goules

Les nécrophages se repaissent des corps des morts. Ce sont elles le plus souvent qui ouvrent la voie à l'Empire des Ombres en profanant les tombes. Elles forcent les ombres à quitter la sérénité des cercueils pour s'aventurer dans les failles de ténèbres tangibles qui servent de passage avec le Monde des Hommes. Les goules vont et viennent à leur guise entre ces mondes, emportant les corps des défunts pour les dévorer ou nourrir leurs petits.

Les maigres bêtes de la nuit

Elles sont les grâces de cette nuit perpétuelle. La lueur de la lune fait briller leurs ailes de cuir et permet de deviner des formations de ces créatures au vol majestueux et silencieux. Elles vont et viennent entre les mondes, pour leur propre compte ou pour celui d'un dieu extérieur qu'elles servent avec célérité.



De mystérieux passages sous la ville



Toutes formes d'ombres

D'autres créatures du Mythe viennent régulièrement fouler le sol de ce monde, nager dans ses eaux noires ou planer dans son ciel assombri. Elles peuvent avoir été invoquées par des ombres, envoyées par un dieu impie, venir pour elles-mêmes ou s'être égarées. Mais le plus souvent, elles viennent avec des intentions dont le sens défie l'entendement et qui provoquent la terreur parmi les ombres. Parmi ces dernières, citons :

- **Les esprits ombres.** Ce sont les esprits perdus qui tentent d'établir un contact avec le monde des hommes. Ils peuvent avoir un message à donner, un adieu à transmettre, ou simplement la volonté de côtoyer encore le monde des hommes dont ils ont tant apprécié ces plaisirs qu'ils ne goûteront plus jamais. Pour eux, ce contact ne peut pas s'établir en pleine lumière. C'est la raison pour laquelle ils ne peuvent communiquer que dans la pénombre. Séances de spiritisme, apparitions de nuit, manifestations occultes, etc. toutes se déroulent dans une semi-obscurité, à la frontière du tolérable pour les ombres et du visible pour les hommes.
- **Les ombres hérétiques.** C'est ainsi que sont appelées certaines ombres exilées dans les tréfonds de la cité. Elles vivent en ermites dans les souterrains et s'aventurent parfois en surface afin de transmettre ce qu'elles savent. Elles prétendent avoir glissé le long de l'ombre du temps et entr'aperçu l'avenir. Toutes, elles prophétisent une apocalypse étincelante, mais sans parvenir à convaincre les résidents de ce monde tant leurs annonces sont discordantes. L'une prétend que la fin viendra de l'explosion de l'une des 108 étoiles, une autre relate la vengeance d'un dieu oublié ou une autre le passage d'un astre d'un éclat tel qu'il illuminera le ciel de l'Empire et anéantira chaque parcelle d'ombre.



Inspiration pour Les 5 Supplices : L'ombre dissimulée

Durant la campagne des 5 Supplices, les personnages rencontrés par les investigateurs agissent le plus souvent pour leur propre compte. Mais le Gardien peut très bien imaginer que l'un d'eux est en fait asservi par une ombre qui se dissimule dans les replis de ses vêtements. Elle a quitté l'Empire des Ombres pour s'aventurer dans le Monde des Hommes afin de réaliser son propre objectif. Voici quelques inspirations et le Gardien peut inventer des objectifs à sa guise :

- Elle veut acquérir une Pièce de Fortune afin de payer l'Écorcheur Céleste pour qu'il rassemble les morceaux d'une ombre déchirée par un Dépouilleur de l'Ombre.
- Elle recherche l'un des séides de Sayk Fong Lee, afin de prendre la place de son ombre et pouvoir approcher le sorcier Mandchou.

LE ZODIAQUE DE L'EMPIRE DES OMBRES

Le zodiaque de l'Empire des Ombres

Dans le Mondes des Hommes, on connaît son signe zodiacal à sa naissance. Dans l'Empire des Ombres, on le connaît à sa mort. Les instruments astrologiques installés au sommet de la pagode observatoire pointent vers les diverses constellations selon une fréquence déterminée autrefois par les oracles stellaires. C'est ainsi que l'on peut connaître le signe de l'ombre d'un défunt qui pénètre dans l'Empire.

Les archives de la pagode observatoire abritent des légendes associées aux différents signes. Les ombres y voient des annonces de calamités, malédictions et autres malheurs qui seront autant d'épreuves qu'elles auront à surmonter dans l'avenir. Les plus superstitieuses recherchent alors les moyens d'échapper à ce qu'elles prennent pour des prédictions. C'est ainsi qu'elles donnent un sens à leur existence dans ce monde.



Les 12 signes de la carte stellaire



Le Messager des Tourmentes

Les ombres lui donnent plusieurs noms : Annonciateur des Malheurs, Coursier des Augures, etc. Celles qui vouent leur existence à ce signe prétendent pouvoir pénétrer dans l'esprit du Messager des Tourmentes afin d'avoir lecture des messages qu'il transporte et ainsi connaître les malheurs à venir. Celles qui auraient réussi seraient restées hurlantes et terrifiées face à leurs découvertes. Elles sont désormais incapables de tenir des propos cohérents, sans qu'on sache si leur frayeur provient des calamités annoncées ou bien d'être entrées dans la conscience du Messager.



L'œil de Shub-Niggurath

La Chèvre Noire des Bois parcourt l'Empire des Ombres en poussant devant elle les ombres de mille chevreaux puants et aux bêlements si douloureux qu'ils semblent pouvoir déchirer la nuit. La légende raconte que les ombres ont perdu le chemin des pâturages de chairs du Monde des Hommes. Chacune d'elles doit dévorer mille ombres de ce monde afin d'avoir la force de repartir. Dans le ciel assombri, l'œil de Shub-Niggurath guette l'instant où ses petits seront rassasiés et migreront vers un autre monde.



L'arête du dodécaèdre étincelant

Selon la légende, le dodécaèdre étincelant serait l'un des composants d'un astrolabe détruit il y a longtemps. Il permettait franchir de considérables distances entre les univers en s'appuyant sur les extrémités des mondes : montagnes, failles, îles, etc.



Le quatrième Tourment

La légende du quatrième Tourment renvoie à l'existence du Monde des Hommes, où les démons se désaltèrent aux trois tourments des hommes : le sang, la sueur et les larmes. Il est dit que la reine des goules périt un jour en buvant les larmes empoisonnées d'un aveugle. Son ombre fut enfermée dans un caveau dont elle ne put se libérer qu'en pactisant avec Mordiggian, la déesse des nécrophages. Elle devrait tourmenter les ombres des défunts jusqu'à ce qu'elles implorent Mordiggian d'apaiser leur souffrance en les jetant dans la clarté de l'une des étoiles de cette constellation.



L'Urne de l'Écorcheur Céleste

Dans Les 5 Supplices, l'urne de jade abrite les cendres de l'Écorcheur Céleste, un médecin capable de guérir tous les maux des corps et des ombres. Les ombres de ce signe fantasment de pouvoir guérir de la mort en trouvant des pièces de fortune afin de payer l'Écorcheur Céleste. Mais celles qui se lancent dans cette quête sont souvent suivies et piégées par des bandes d'ombres voleuses qui tentent de leur dérober les pièces mystérieuses.



Le Sceptre de l'Empereur

La légende raconte que le dernier empereur des ombres dut affronter l'armée d'Ithaqua, le démon du vent, dont l'ombre invisible le rendait insaisissable. Dans la fureur de la bataille, l'empereur parvint à transpercer le souffle d'Ithaqua avec son sceptre. Mais l'empereur dut lâcher prise et le sceptre fut projeté contre la voute céleste.



Les Crocs de Yog-Sothoth

Les ombres de ce signe sont le plus souvent seules et errent résignées à travers l'Empire. Les crocs dont il est question peuvent renvoyer à la capacité du dieu extérieur de broyer des mondes et des dimensions, à moins qu'il ne s'agisse d'une menace tramée contre cette divinité. Dans les deux cas, il ne fait aucun doute que Yog-Sothoth pénètrera dans ce monde qu'il a créé pour le réduire à néant, par délire ou pour anéantir la menace qui pèserait sur lui. Il leur faut donc trouver le moyen de le quitter, en localisant les portails qui conduisent vers le Monde des Hommes ou les Contrées du Rêve.



Celle qui ne doit pas être nommée

Il est dit que *"quand la clameur des ombres aura prononcé le nom de celui qui ne doit pas être nommé, il traversera l'espace et le temps pour leur livrer l'ennemi des ombres"*. Les ombres de ce signe admettent que la lumière est leur ennemi commun et que celui qui ne doit pas être nommé peut les débarrasser de cette menace. Dans l'obscurité des bibliothèques et des archives de la Cité de l'Ombre, elles compulsent âprement des milliers de pages manuscrites sans jamais pouvoir trouver ce qu'elles recherchent.

Elles ignorent qu'Hastur l'Indicible méprise les ombres. *"Livrer l'ennemi des ombres"* revient en effet à apporter la lumière dans ce monde de ténèbres, mais pour l'anéantir à jamais.



L'Échine du Rançonneur

Pour les créatures de l'ombre, le Rançonneur de Droit Divin et sa monture, le terrifiant Messager des Tourmentes, entrent en symbiose pour ne former qu'une unique entité, seule capable de connaître les désirs des dieux. C'est le dos tatoué de cette créature légendaire qui est cité dans cette constellation. Les ombres qui revendiquent ce signe se préparent à l'arrivée du Rançonneur, qui soumettra les vivants, les morts et leurs ombres à un impôt sur le droit d'exister. Elles amassent des richesses de toutes sortes afin de payer la rançon tant redoutée.

Il peut s'agir de biens réputés rares par les vivants, et la liste est interminable de choses dont les dieux n'ont que faire. Mais il peut surtout s'agir de biens plus intimes, tels que les souvenirs des morts, l'amour d'un être cher, un regret, une envie, etc. tout ce qui fait qu'un homme ou une ombre ne sont pas des dieux et qu'à ce titre, ces derniers peuvent les convoiter, pour eux-mêmes ou pour s'assurer la souffrance éternelle de ceux à qui ils auront été volés.



Le Supplicié

Le Supplicié symbolise l'incapacité des hommes et des ombres à échapper à la souffrance physique ou mentale. Mais son signe est également lié à un puissant sortilège en lien avec l'Arcane des 5 Supplices, qui permet à cinq suppliciés volontaires d'entrevoir l'avenir.

Les ombres du Supplicié affirment ressentir au plus profond d'elles-mêmes la douleur illustrée par la constellation. Quelques puissants sorciers les font alors passer sous leur domination afin d'exploiter cette souffrance et qu'elle leur ouvre des visions de l'avenir. Mais le plus souvent, les représentations qu'elles ont du futur proviennent d'un Empire des Ombres tout aussi obscur que celui qui les entoure et elles sont incapables d'en percer les ténèbres. Elles sont donc contraintes à une souffrance perpétuelle, sans savoir si un jour une vision annoncera un quelconque soulagement.



La porte du ciel

La porte du ciel serait apparue après que l'ombre d'une gigantesque créature démente se mit à dévorer son propre corps, puis sa propre ombre jusqu'à ce qu'elle s'assimile elle-même ainsi que son propre appétit. Cette impossibilité physique aurait fait naître une faille d'ombre tangible tellement vaste qu'elle permettrait à des dieux très anciens d'aller et venir depuis les étoiles jusqu'ici.

Les ombres de ce signe se rassemblent en de grandes processions afin d'invoquer perpétuellement la venue de ces dieux. Elles errent également de par le monde à la recherche d'individus émergeant du Mondes des Hommes pour les offrir aux divinités qui surgiront du néant.



L'Occultiste ou le Cultiste

Cette constellation représente celui qui recherche les connaissances interdites et l'approche de divinités dont il serait préférable d'ignorer l'existence. Les ombres qui s'attachent à ce signe ont l'irrationnelle certitude que ce qu'elles découvriront leur apportera les réponses aux questions qui hantent les hommes de leur vivant : qui et pourquoi ? Selon elles, c'est parce que nul n'a jamais découvert ces vérités que la souffrance de l'ignorance a envahi les consciences des vivants et qu'elle perdure dans la mort, et peut-être au-delà.

Pour libérer à jamais les hommes et les ombres de cette ignorance, il leur faut découvrir les ultimes secrets de la création. Cette connaissance n'est certainement pas dans les livres, sinon elle aurait été révélée aux mondes et toutes les consciences connaîtraient déjà la béatitude du savoir. Mais elles ont également la certitude que plus elles tarderont à la découvrir, plus la frustration envahira leur esprit, jusqu'à provoquer un désespoir permanent qui les fera sombrer dans la folie.



Le 13e signe

L'existence du 13e signe est très controversée. Cette constellation serait constituée d'étoiles noires dispersées sur toute la carte stellaire de l'Empire des Ombres. Leur spectre lumineux ou obscur ne serait pas visible par les ombres ou par les hommes. En revanche, certains témoins rapportent que les maigres bêtes de la nuit semblent parfois porter leur attention sur des zones apparemment vides du ciel, comme si elles parvenaient à y déceler la présence d'astres inconnus.

Il est donc impossible de déterminer la forme de cette treizième constellation, mais certaines ombres tentent parfois de s'aventurer dans les tanières des maigres bêtes de la nuit, afin de tenter d'y trouver une représentation qu'elles en auraient faite.

On prétend que celui qui pourrait tracer cette constellation invisible sur la carte stellaire serait à même de déterminer de quelle manière les étoiles s'aligneront...

LE JEU DES OMBRES

« Yog-Sothoth avança son ombre sur le jeu et les étoiles s'éteignirent. »

Inspiration : Le plateau de jeu géologien

De retour d'une expédition lointaine, les cartographes et géologues de l'empereur des ombres rapportèrent une dalle de pierre aux étranges propriétés. Celle-ci retenait dans son grain les fossiles de créatures très anciennes disparues, mais toujours douées de conscience.

L'empereur fit sculpter dans cet artefact géologique un plateau pour le Jeu des Ombres, en imposant que les fossiles affleurent la surface de la pierre, afin que, du bout des doigts, on puisse deviner leurs formes captives et torturées tout en jouant.

On découvrit alors que les fossiles réagissaient à la capture des pièces, mais sans parvenir à déterminer s'ils s'en réjouissaient ou s'ils en souffraient.

Sagesse des tables noires

"La douleur de l'esprit transcende les frontières des trois mondes. Aucune ombre ne souffre plus dans sa chair et les tourments de son âme assourdissent perpétuellement son esprit."

Le Jeu des Ombres

L'Hommage aux Divinités

Le Jeu des Ombres fait s'affronter deux joueurs autour d'un plateau garni de cases sur lequel se déplacent des pièces représentant des créatures du Mythe. Ces créatures possèdent des pouvoirs de plus en plus importants, de la plus vile jusqu'aux divinités, en passant par les Grands Anciens.

Ce jeu est un hommage à leur toute puissance et une allégorie sur les rapports de forces immuables dans tous les univers, car même la pièce d'apparence la plus faible peut l'em-porter sur la plus puissante.

Un affrontement millénaire

Ce jeu est apparu en Chine vers le Ve siècle. Il a probablement été rapporté de l'Empire des Ombres, peut-être par des individus ayant réussi à s'y rendre et à en revenir, sinon par les ombres elles-mêmes, à l'époque où elles tentaient d'approcher les dynasties humaines qui se disputaient les vastes provinces chinoises.

Son nom chinois est Dou Shou Qi (Le Jeu des Animaux Combattants). Dans cette version, les pièces représentent des éléphants, des lions, des tigres, des panthères, des chiens, des loups, des chats et des rats. Il est possible que les anciens aient prudemment changé les représentations de créatures du Mythe en celles d'animaux en ramenant ce jeu dans le monde des hommes.

La pratique du Jeu des Ombres dans l'empire

Le Jeu des Ombres se pratique très couramment et souvent autour d'enjeux que misent les participants. On joue pour se distraire, pour défier un adversaire et rafler sa mise, pour défier symboliquement les grands anciens, pour découvrir une stratégie gagnante ou simplement pour donner du sens à une existence morne et perpétuelle.

Certaines ombres guettent l'intrusion d'individus venus du monde des hommes à la recherche de l'ombre d'un défunt. Ils se voient proposer un marché de dupe : disputer une partie en misant sa propre vie pour récupérer celle qu'il est venu chercher. Il ignore généralement que le mort ne reviendra jamais et joue sa vie contre un pari impossible à tenir.

Le jeu éternel des ombres démentes

Dans les cachots de la citadelle, des ombres démentes disputent une partie interminable. Elles semblent vêtues de lambeaux de manteaux autrefois somptueux. Peut-être s'agit-il des anciens maîtres de la cité, rendus fous de la voir envahie par l'obscurité ou accablés par la perte de leur splendeur passée. À moins qu'elles ne soient accaparés jusqu'à la folie par la partie qui se joue dans une salle aveugle quelque part sous la cité.

Rampant sur le sol noir et froid, c'est à tâtons qu'elles reconnaissent les motifs des pièces de jeu et qu'elles poussent les pions usés par les temps. Nul vainqueur dans cette partie qu'elles semblent disputer contre les dieux, comme si elles recherchaient par cet artifice le moyen de déjouer les desseins des grands anciens.

Les représentations de l'innommable

Le plateau de jeu peut être fait de bois, de cuir, ou de pierre, comme c'est le cas pour le plateau de jeu géologien (cf. encadré ci-contre). Les pièces du jeu sont sculptées dans l'os, l'ivoire, l'ambre, le basalte et parfois même dans des matériaux inconnus. Elles représentent quinze créatures du mythe, ainsi qu'un cultiste à l'apparence humaine. Il est impossible de déterminer si cette pièce représente une créature incarnée dans le corps d'un homme, ou un humain en lutte contre l'épouvante. Les pièces sont divisées en deux camps de huit combattants, chacun dominé par une divinité.

Il semblerait que le camp dirigé par Shub-Niggurath représente les créatures de l'empire des ombres. Elles s'opposent à celles d'un autre univers, dirigées par Azathoth. À noter que le Cultiste est associé à l'ombre, ce qui peut faire douter de sa nature humaine.

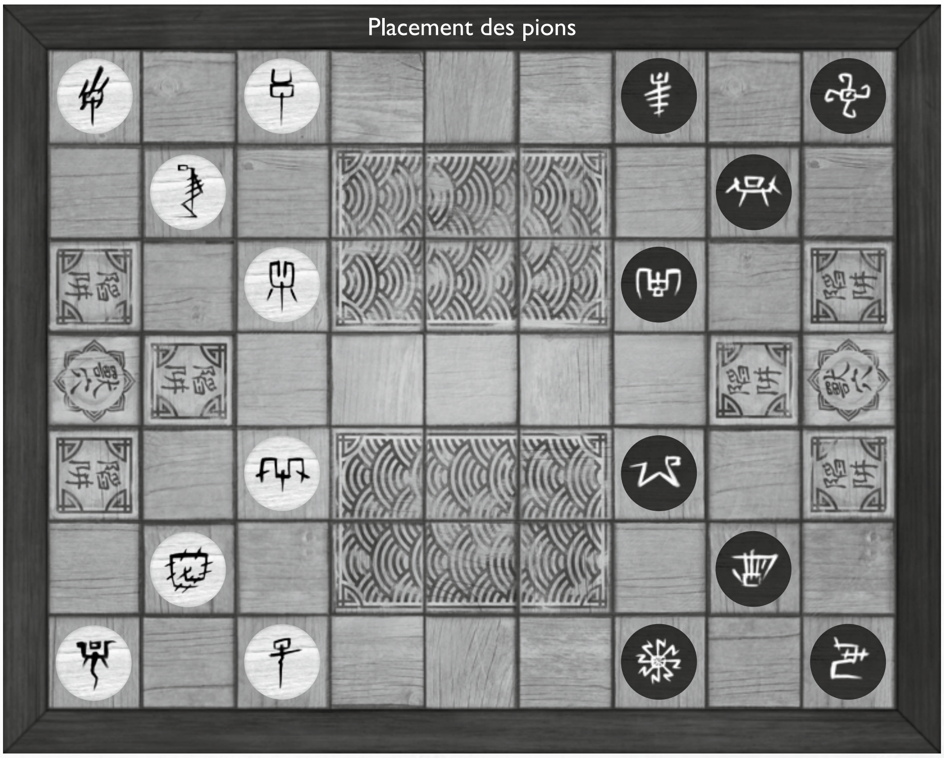
Les règles du jeu

Placement et déplacement

Chaque camp compte 8 pièces de jeu, de la plus puissante à la plus faible.
Chaque joueur place ses créatures sur les cases correspondantes. Le hasard détermine le joueur qui commence.
Les joueurs jouent chacun à leur tour. Ils déplacent une seule créature à la fois.

Toutes les créatures se déplacent d'une seule case à la fois horizontalement ou verticalement, dans un sens ou dans l'autre. Jamais en diagonale.

Une créature peut détruire une créature adverse d'un rang inférieur ou égal au sien en se déplaçant sur la case qu'elle occupe. Une créature vaincue est définitivement retirée du jeu.



Shub-Niggurath	Azathoth
la Larve de Cthulhu	le Shoggoth
le Sombre Rejeton	l'Horreur Chasseresse
le Shantak	le Byakhee
la Maigre Bête de la Nuit	le Chien de Tindalos
le Polype Volant	le Vampire Stellaire
le Ghast	la Goule
le Cultiste	le Profond – Shen De

Inspiration : Le défi des pièces de fortune

Durant la campagne des 5 Supplices, les investigateurs peuvent être amenés à découvrir l'Empire des Ombres en compagnie d'une troupe de théâtre. Ses membres ont l'habitude de proposer des parties de Jeu des Ombres dans les endroits où ils se produisent.

Dans la campagne le Maître des Arts, qui est également l'Écorcheur Céleste, fait payer ses services en pièces de fortune. Avant que les investigateurs ne découvrent sa véritable identité, il peut leur proposer une partie autour d'un enjeu de taille :

- Les investigateurs misent une pièce de fortune.
- Le Maître des Arts mise également une pièce de fortune.
- Le gagnant remporte le pot : les deux pièces de fortune !

Sagesse des tables noires

"L'ombre n'était pas là, car Yog-Sothoth ne l'avait pas délirée."

Les créatures et leur stratégie

Chaque pièce a son vis-à-vis dans le camp de l'Ombre ou de la Lumière. Les pouvoirs sont les mêmes pour les pièces d'un même rang. **Les créatures sont classées de la plus forte à la plus faible.**



Shub-Niggurath
Azathoth

Ce sont les créatures les plus puissantes du jeu et donc généralement placées en première ligne. Seuls le Cultiste ou le Profond, qui sont les créatures les plus faibles du jeu, peuvent les vaincre.



La Larve de Cthulhu
Le Shoggoth

Ces créatures ne craignent que Shub-Niggurath et Azathoth. Elles peuvent anéantir toutes les autres créatures.

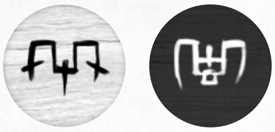
De plus, elles peuvent sauter par dessus les eaux. Il leur suffit de partir d'une case située sur le bord de l'eau pour arriver sur la case de la rive opposée, en largeur ou en longueur. Elles peuvent détruire une créature d'un rang inférieur ou égal qui se trouverait sur leur case d'arrivée, sauf si le Cultiste ou le Profond se trouve sur la trajectoire.

Ce sont des créatures agressives et il vaut mieux les tenir près des eaux, afin d'exploiter au mieux leur pouvoir de saut.



Le Sombre Rejeton
L'Horreur Chasseresse

Ces créatures peuvent également sauter par-dessus les eaux, sauf si le Cultiste ou le Profond se trouve sur la trajectoire. Ce sont également des créatures agressives qu'il vaut mieux placer près des eaux.



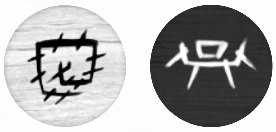
Le Shantak
Le Byakhee

Ces créatures à la puissance moyenne sont à utiliser avec discernement. Elles peuvent préférer l'attaque ou la défense.



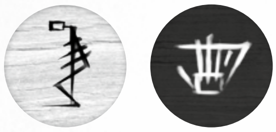
La Maigre Bête de la Nuit
Le Chien de Tindalos

Ces créatures doivent également être utilisées avec prudence. Elles peuvent préférer l'attaque ou la défense.



Le Polype Volant
Le Vampire Stellaire

Ces créatures ont de nombreux ennemis plus forts. Il vaut mieux les placer en défense dans leur propre camp.



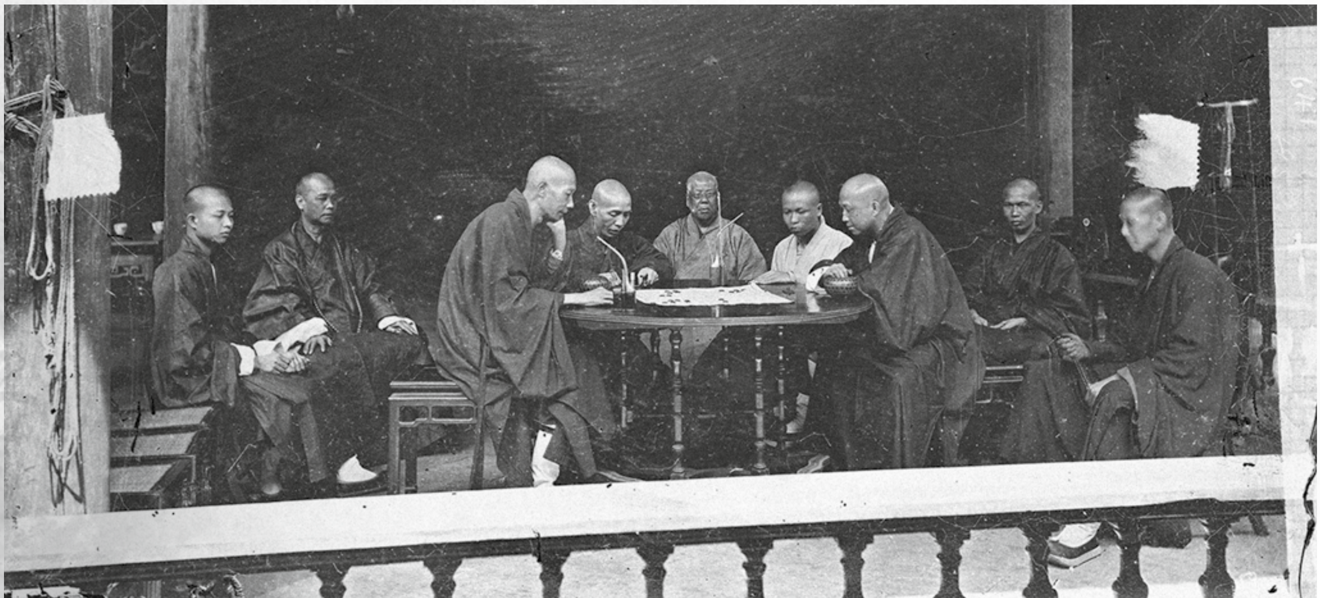
Le Ghast
La Goule

Ces créatures ont vocation à défendre leur propre camp.



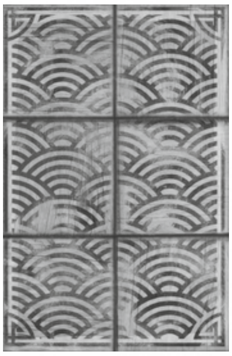
Le Cultiste
Le Profond – Shen De

Ces créatures peuvent être dévorées par toutes les autres créatures du jeu. Mais elles sont les seules à pouvoir vaincre Shub-Niggurath et Azathoth. De plus, elles sont les seules à pouvoir se déplacer sur les eaux, mais elles ne peuvent pas attaquer Shub-Niggurath et Azathoth lorsqu'elles sortent de l'eau.



Elles peuvent cependant se dévorer l'une l'autre lorsqu'elles sont dans les eaux.
S'ils sont dans les eaux, le Cultiste et le Profond bloquent les sauts de la Larve de Cthulhu et du Shoggoth ainsi que du Sombre Rejeton et de l'Horreur Chasseresse, même s'ils sont dans le même camp.

Les cases et leur pouvoir



Les eaux, au centre du plateau
Seuls le Cultiste et le Profond peuvent se déplacer dans les eaux.
La Larve de Cthulhu, le Shoggoth, le Sombre Rejeton et l'Horreur Chasseresse, peuvent sauter par dessus les eaux, partant d'une case située au bord de l'eau pour arriver sur la rive opposée, en largeur ou en longueur, et à la condition que le Cultiste ou le Profond ne bloquent pas leur saut.
Toutes les autres créatures doivent contourner les eaux.



Les pièges
Les pièges protègent les camps et sont incontournables. Lorsqu'une créature se trouve sur un piège adverse, elle se trouve en position d'infériorité et peut être détruite par n'importe qu'elle créature adverse.
Une créature sur les pièges de son propre camp conserve son rang et ses compétences.



Les camps
L'objectif de chaque joueur est de faire entrer l'une de ses créatures dans le camp adverse.
Aucune créature d'un camp ne peut se déplacer dans son propre camp.

Fin de la partie

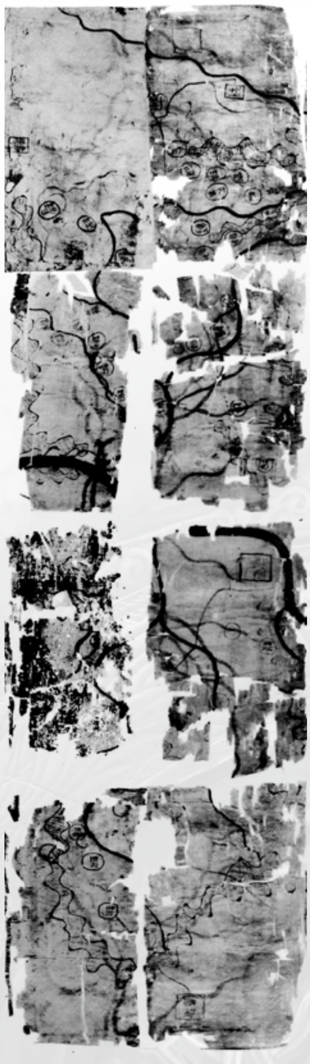
Le camp qui fait entrer l'une de ses créatures dans le camp adverse gagne la partie.



Sagesse des tables noires

"Les lumières ont toujours une origine. Les ombres nécessitent juste que ces origines soient tues."







Antique Médiéval Victorien Années 20 Moderne Futuriste

Aventure 00% | Règles 25% | Contexte 75%

微光城

La Cité de l'Ombre

Dans l'obscurité de l'espace vide et froid, Yog-Sothoth délira un monde ténébreux. Le délire devint perpétuel et des passages s'ouvrirent depuis l'Empire des Ombres vers les Contrées du Rêve et le Monde des Hommes. À la croisée des chemins de ces trois mondes s'élève la Cité de l'Ombre.

L'Écran de jeu est composé de trois volets cartonnés révélant au recto une illustration originale de Loic Muzy pour ***Les 5 Supplices***, la première campagne française pour le jeu de rôle ***L'Appel de Cthulhu***.
Il est complété d'un livret de 24 pages comprenant :

- Le plan de la Cité de l'Ombre, ainsi qu'une description et des inspirations de scénarios.
- Les treize signes du zodiaque de la carte stellaire de l'Empire des Ombres.
- Les règles du Jeu des Ombres, ainsi que les pions et le plateau sur planche cartonnée.

Prix public conseillé **22 €**
ISBN : 978-2-37374-008-0
9 782373 740080

WWW.SANS-DETOUR.COM